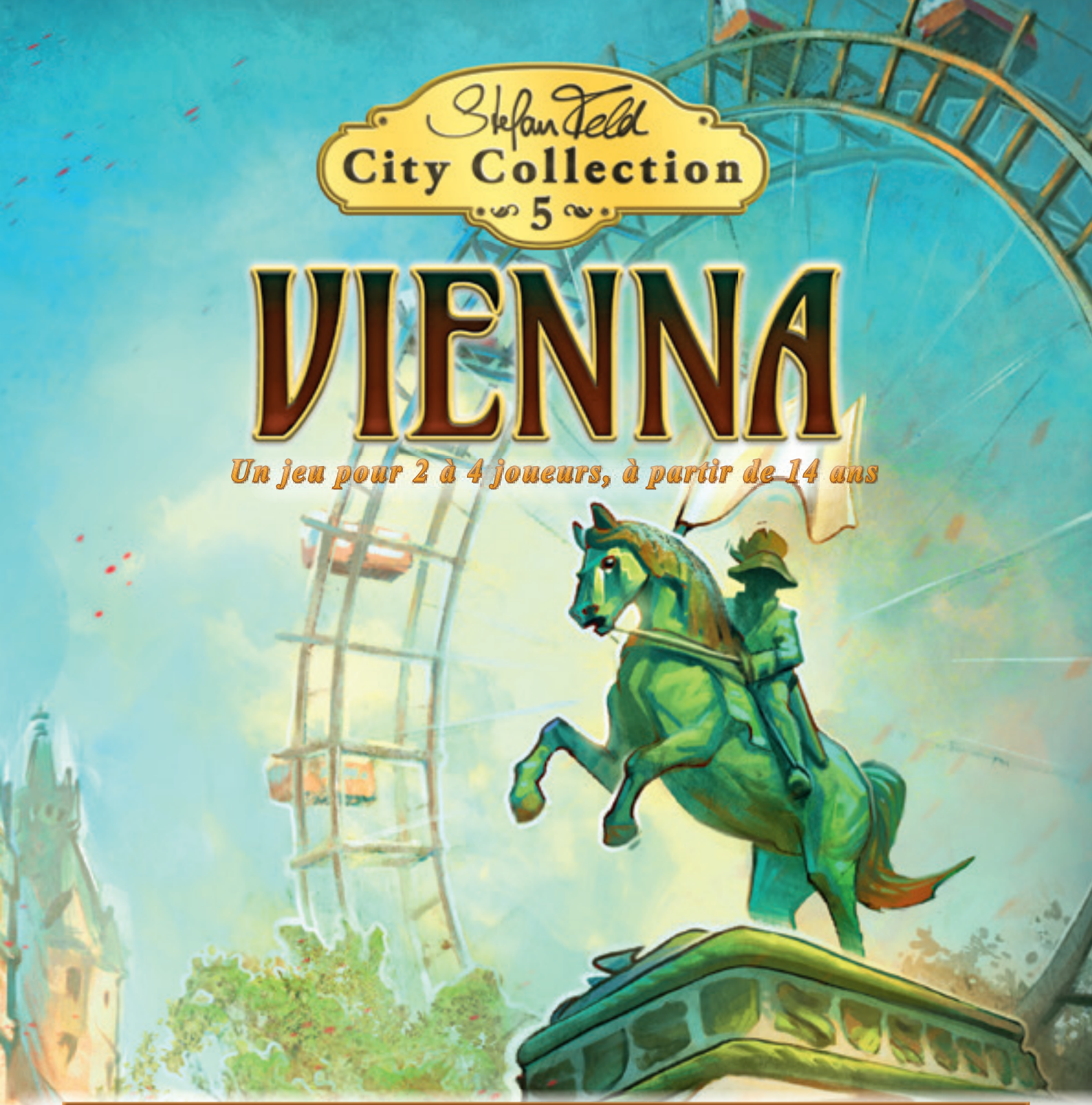


VUE D'ENSEMBLE

Un seul agent ne suffira pas!

Vous incarnez l'élite de différentes agences secrètes non gouvernementales en compétition, en période après-guerre aux alentours de 1950. Vous envoyez vos agents parcourir les rues de Vienne afin qu'ils y trouvent les meilleurs informateurs et qu'ils obtiennent ainsi de précieux renseignements sur la culture, l'administration, la religion, la noblesse et la science.

Vous missionnez vos agents dans différents bâtiments de Vienne afin de contrôler les places voisines où vous êtes censés rencontrer vos informateurs et obtenir vos renseignements secrets.

C'est votre but de chercher et de récupérer un maximum d'informations de valeur.

Lors de chaque tour, vous jouez des cartes qui vous permettent de rechercher des renseignements secrets d'une façon ou d'une autre. Vous pouvez ainsi améliorer vos actions, obtenir de des pots-de-vin qui aideront vos agents à infiltrer les bâtiments contrôlés par différentes nations ou encore augmenter vos informations sur les secrets que vous connaissez déjà.

Le joueur avec le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur!

MATÉRIEL pour les parties d'initiation

- **1 plateau de jeu** *(côté avec la statue d'Eugène de Savoie)*

- **1 plateau Informations secrètes**

- **1 jeton Investigation**
- **1 pion Enquêteur**

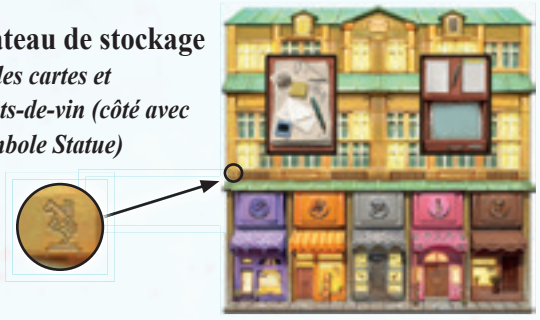
- **5 marqueurs Information secrète,** *(en acrylique dans la version DELUXE) , 1 pour chacun des types suivants:*

Fiole *Pistolet* *Mallette* *Microfilm* *Diapositive*

- **45 tuiles Information secrète,** *(en acrylique pour la version DELUXE), 9 pour chacun des types suivants:*

Fiole *Pistolet* *Mallette* *Microfilm* *Diapositive*

- **1 plateau de stockage** *pour les cartes et les pots-de-vin (côté avec le symbole Statue)*



- **90 cartes** *(n° 001 à 090)*

- **100 Pots-de-vin,** *20 pour chacun des types suivants:*

Chocolat (violet) *Vin (rose)* *Magazine (orange)* *Café (marron)* *Tabac (gris)*

- **30 tuiles Drapeau de 5 nations différentes,** *6 pour chacune des nations suivantes:*

USA *URSS* *France* *Royaume-Uni* *Autriche*

- **1 pion Blason (Vienne)** *pion Premier joueur*

- **1 Sac en tissu**

- **1 Livret de règles & 1 Supplément**

Matériel des joueurs pour les 4 couleurs de joueur (jaune, rouge, bleu et vert)

- **28 agents,** *7 pour chaque couleur de joueur (en acrylique pour la version DELUXE)*

- **4 plateaux Joueur,** *1 bureau pour chaque couleur de joueur*

Vous devez préparer les plateaux Joueur avant votre première partie, comme expliqué en page 16 de ce livret.

- **4 marqueurs de score 100/200 points,** *1 pour chaque couleur de joueur*

- **4 Aides de jeu** *1 pour chaque joueur*

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE pour les parties avancées

- **1 plateau de jeu** *(côté avec le Prater)*

- **1 plateau de stockage** *pour les cartes, les missions et les pots-de-vin (côté avec le symbole Prater)*

- **1 plateau de stockage "Maison voisine"** *pour l'argent et les tuiles Bureau*

- **60 Missions**

5 missions de départ "S", 30 missions "A" et 25 missions "B"

- **85 cartes** *(n° 091 à 175)*

- **5 tuiles Achat**

- **2 tuiles Salaire**

- **42 pièces** - *32x 1 shilling, 10x 5 shillings*

Matériel des joueurs pour les 4 couleurs de joueur (jaune, rouge, bleu et vert)

- **4 tables d'appoint,** *1 pour chacune des couleurs de joueur*

Vous devez préparer les tables d'appoint avant votre première partie, comme expliqué en page 16 de ce livret.

- **16 tuiles Bureau** - *4 pour chacune des couleurs de joueur, 1 de chacun des types suivants par couleur:*

Sceau

Feuille de route

Caisse

Téléphone

- **8 agents,** *2 pour chaque couleur de joueur (en acrylique pour la version DELUXE)*

EXTENSION 1:
Le troisième homme *(page 16)*

- **1 pion Stefan Feld**

EXTENSION 2:
Des agents Stefan Feld pour tous les joueurs *(page 16)*

- **4 pions Stefan Feld, 1 pour chaque couleur de joueur, à prendre dans les jeux de la SFCC HAMBURG, AMSTERDAM, NEW YORK CITY et MARRAKESH** *(non fournis dans CETTE BOITE!)*

MISE EN PLACE pour les parties d'initiation

Matériel général

1) Placez le plateau au centre de la zone de jeu, côté avec la statue d'Eugène de Savoie visible.

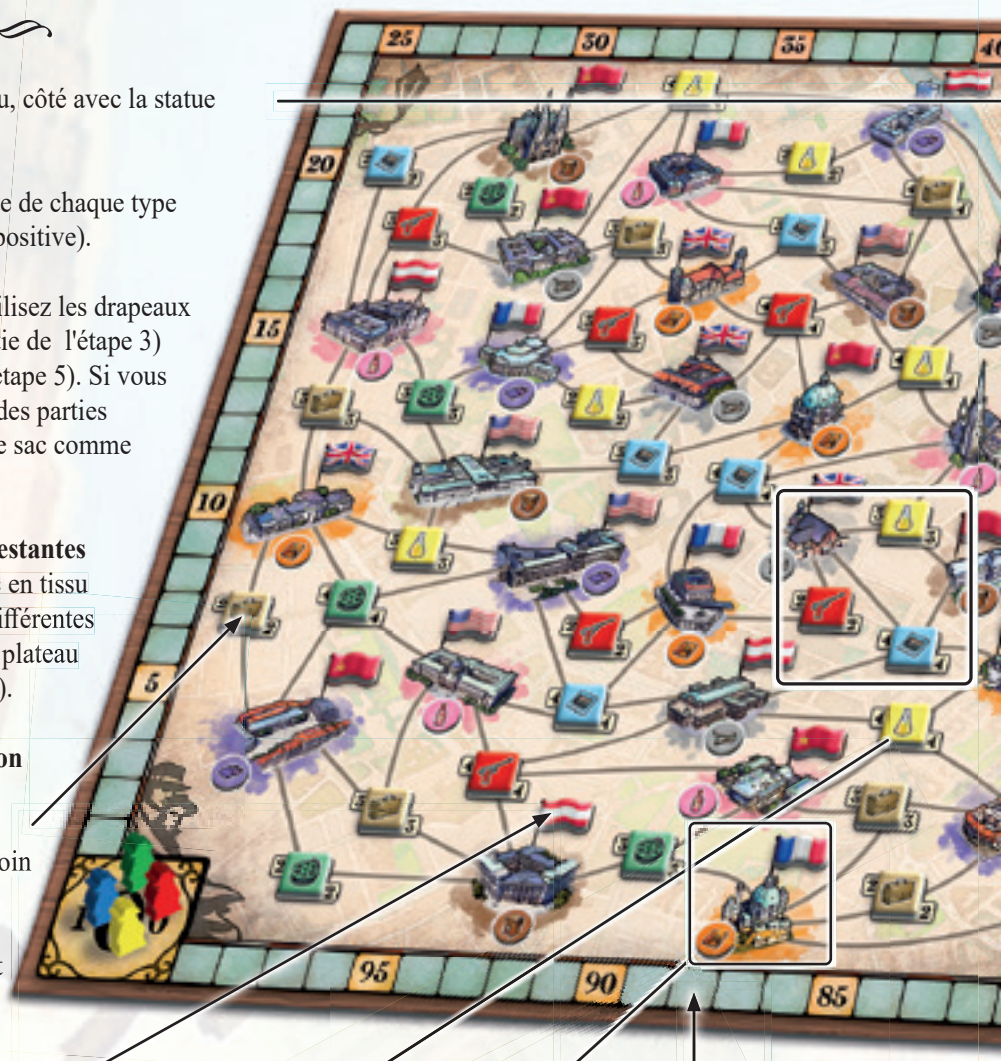
2) Mettez de côté une tuile Information secrète de chaque type (Fiole, Pistolet, Mallette, Microfilm et Diapositive).

Note: Lors de votre toute première partie, utilisez les drapeaux imprimés sur le plateau de jeu. Sautez la partie de l'étape 3) où vous mettez les drapeaux dans le sac et l'étape 5). Si vous souhaitez ensuite ajouter de la diversité lors des parties suivantes, utilisez les drapeaux placés dans le sac comme décrit dans les étapes 3) et 5).

3) Placez les **40 tuiles Information secrète restantes** ainsi que les **30 tuiles Drapeau** dans le sac en tissu et mélangez-les bien. Piochez ensuite les différentes tuiles l'une après l'autre et placez-les sur le plateau de jeu comme décrit dans les étapes 4) et 5).

4) Lorsque vous piochez une **tuile Information secrète**, placez-la face visible sur une case Place inoccupée. Commencez à remplir les différentes cases du plateau en partant du coin supérieur gauche et en allant jusqu'au coin inférieur droit. Assurez-vous que les nombres représentés près des cases Place soient toujours visibles.

5) Lorsque vous piochez une **tuile Drapeau**, placez-la sur une case Drapeau inoccupée au-dessus d'un des bâtiments. Encore une fois, commencez à remplir les différentes cases du plateau en partant du coin supérieur gauche et en allant jusqu'au coin inférieur droit.



Piste de score

Chaque place est connectée aux bâtiments adjacents par 2 à 4 routes.

Le nombre de routes qui relient chaque place aux bâtiment est indiqué à côté de ces dernières. Ce chiffre indique également le nombre de points que vous gagnez si vous réussissez à placer des agents sur tous les bâtiments adjacents à la place en question et à récupérer ainsi la tuile Information secrète qui s'y trouve.

Chaque bâtiment possède 2 caractéristiques:

1) Sa nationalité, indiquée par le drapeau qui se trouve au dessus.

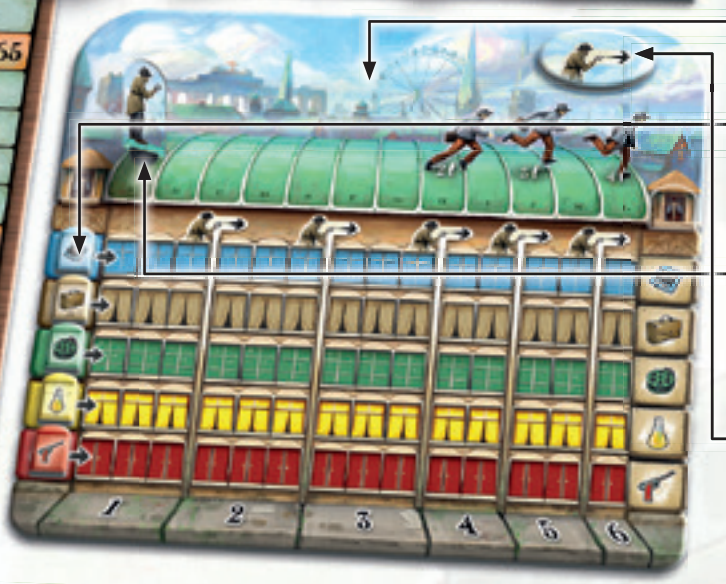
2) Sa couleur de fond qui correspond à un type de pot-de-vin qui est représenté sous le bâtiment.

Case pour placer la carte lors de l'action I

Case pour placer la carte lors de l'action II

3 cases pour les missions (partie avancée)

3 cases Tiroir pour glisser des cartes sous le bureau (de façon à ce que seule la moitié inférieure soit visible)



6) Placez le **plateau de stockage** près du plateau de jeu, côté avec le symbole Statue visible.

7) Mélangez les **cartes** (n° 001 à 090) et formez une pile face cachée que vous placez sur la case prévue à cet effet du plateau de stockage. Elle forme la pioche. La défausse qui sera créée au cours de la partie se situera à droite de cette pile.

8) Triez les **pots-de-vin** par type et placez ensuite chaque type sur la case de la couleur correspondante sur le plateau de stockage. Ces piles forment la réserve.

9) Placez le **plateau Informations secrètes** près du plateau de jeu.

10) Placez les 5 **marqueurs Information secrète** sur la case de départ de leur couleur à gauche de chaque piste sur le plateau Informations secrètes.
Placez **le pion Enquêteur** sur la case de départ du toit (case A avec la loupe). Ce dernier est utilisé pour indiquer les progrès du jeu.

11) Placez le **jeton Investigation** sur la case prévue à cet effet du plateau Informations secrètes.

Matériel des joueurs

Case pour placer la carte lors de l'action IV

Réserve personnelle d'agents (à placer lors de l'action III).

4 cases pour les tuiles Bureau (partie avancée)

12) Choisissez chacun une couleur de joueur et prenez les éléments suivants de cette couleur:

- **1 plateau Joueur (bureau),** que vous placez devant vous.
- **7 agents,** placez-en 6 au-dessus de votre bureau et 1 sur la case 0/100 de la piste de score.
- **1 marqueur de score "100 points"**, que vous placez près de la piste de score. Si vous gagnez plus de 100 points de victoire, prenez le marqueur de votre couleur et placez-le sur votre bureau.
- Prenez tous 1 pot-de-vin de chacun des types - **Chocolat**, **Vin**, **Magazine**, **Café** et **Tabac** - et placez-les à côté de votre bureau.

13) Recevez chacun une **tuile Information secrète** aléatoire. Pour ce faire, placez dans le sac les 5 tuiles Information secrète que vous aviez mises de côté. Piochez-en chacun une et placez-la près de votre bureau à la vue des autres joueurs. Replacez les tuiles restantes (1 à 3), le sac en tissu et tout le matériel non-utilisé dans la boite de jeu.

14) Donnez le **pion Blason** au joueur qui s'est rendu à Vienne le plus récemment (ou le plus près de Vienne): ce joueur devient le premier joueur.

DÉROULEMENT d'une partie d'initiation

Une partie est divisée en plusieurs tours qui se composent eux-mêmes chacun de 3 phases:

1) Phase des cartes **2) Phase d'action** **3) Phase du blason**

Chaque tour commence avec la **Phase des cartes**:
Piochez chacun 3 cartes et affectez-en une aux actions I, II et IV en les plaçant face cachée sur les cases au-dessus de votre bureau.

Continuez ensuite avec la **Phase d'action:**

- **Action I:** **Placer une carte dans un tiroir**
- **Action II:** **Obtenir un pot-de-vin**
- **Action III:** **Placer un agent ou obtenir 2 pots-de-vin de la même couleur**
- **Action IV:** **Déplacer un marqueur Information secrète d'une case vers la droite**

Note: Les capacités des cartes que vous placez dans un de vos tiroirs lors de **l'action I** peuvent parfois être en contradiction avec les règles décrites dans ce livret. Les règles des cartes prennent toujours le pas sur celles de ce livret.

Cette phase est suivie de la **Phase du blason:**
Passez le pion Blason au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour est ensuite terminé.

La fin de partie est déclenchée lorsque le pion Enquêteur arrive sur sa dernière case sur le toit lors de la phase 3 (cela varie en fonction du nombre de joueurs). Vous jouez ensuite un dernier tour.

1) Phase des cartes

Au début de chaque tour, vous prenez chacun **3 cartes** de la pioche afin de constituer votre main. Vous pouvez piocher dans n'importe quel ordre.

Note: Lorsque la pioche est épuisée, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche.

Vous affectez ensuite simultanément chacune de vos 3 cartes, **faces cachées**, à une des 3 cases Action avec le verso d'une demie carte située au-dessus de votre bureau. Cela sert à déterminer quelle carte vous utiliserez pour chaque action. Notez que les différentes sections des cartes ne peuvent être utilisées qu'avec l'action qui leur correspond (voir ci-dessous).

Une fois que vous avez tous placé vos 3 cartes, la partie continue avec la phase d'action.

Exemple:
Jan a pioché ces trois cartes (représentées ici faces visibles pour une meilleure compréhension) et les a placées au-dessus de son bureau. Il placera sa carte la plus à gauche dans un des tiroirs de son bureau lors de l'action I, il utilisera la carte du milieu lors de l'action II et celle de droite lors de l'action IV.

Description d'une carte

Chaque carte est divisée en 3 zones:

Les deux **zones de la partie supérieure** s'appliquent lors de **l'action II** Obtenir un pot-de-vin (à gauche) ou de **l'action IV**, Déplacer un marqueur Information secrète (à droite).

La **zone située dans la partie inférieure** indique une capacité spéciale représentée par des symboles. Cette capacité ne peut être utilisée que si vous placez la carte dans l'un de vos tiroirs pendant l'action I. Dans la plupart des cas, cette capacité prend le pas sur les règles générales ou les améliore. En fonction de la carte, vous pouvez utiliser cette capacité pendant les **actions II, III ou IV**.

Chaque carte est identifiée grâce à un **numéro** spécifique situé en bas qui vous permet de la retrouver facilement dans le supplément afin d'avoir une explication détaillée de sa capacité.

Effet de la carte lorsqu'elle est révélée lors de l'action II: Dans ce cas, prenez un pot-de-vin Vin de la réserve.

Effet de la carte lorsqu'elle est révélée lors de l'action IV: Dans ce cas, avancez le marqueur Microfilm d'une case.

Capacité de la carte qui ne peut être utilisée que si cette dernière est placée dans un tiroir lors de l'action I.

Action au cours de laquelle la capacité peut être utilisée: Dans ce cas c'est pendant l'action III.

Numéro de la carte

2) Phase d'action

Le joueur qui possède le pion Blason est le premier joueur de cette phase et il effectue les actions I à IV dans l'ordre.
Les joueurs suivants continuent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre et effectuent également les 4 actions à la suite.

Action I:
Placer une carte dans un tiroir

Vous pouvez **prendre** la carte assignée à **l'action I** (la plus à gauche au-dessus de votre bureau) et la placer face visible dans un des **tiroirs sous votre bureau**, en laissant la moitié inférieure de la carte visible. Vous pouvez ensuite utiliser la **capacité** de cette carte pendant l'action qui lui correspond au cours de ce tour de jeu et des suivants tant que la carte reste dans votre tiroir.

Lors des 3 premiers tours, vous pouvez placer une carte dans chacun des 3 tiroirs qui se trouvent sous votre bureau. A partir du tour 4, vous **devez** échanger **une de ces cartes avec la nouvelle que vous placez**.
Mettez la carte retirée dans la défausse.

Important: Vous ne pouvez jamais avoir plusieurs cartes avec la même capacité dans vos tiroirs.

Exemple:
Vous n'avez pas le droit d'avoir ces deux cartes dans vos tiroirs en même temps.

Vous pouvez combiner les différentes capacités des cartes qui se trouvent dans vos tiroirs ou les utiliser à différents moment du tour, en fonction des cartes.
Vous avez le droit d'utiliser ces capacités mais vous n'y êtes pas forcé.

Exemple:

Les 3 tiroirs de Jan sont déjà remplis. Il décide donc de défausser la carte du tiroir de gauche car les deux autres cartes fonctionnent bien ensemble. Il révèle ensuite la carte située à gauche au-dessus de son bureau et la glisse dans le tiroir tout juste vidé. Il pourra utiliser les effets de cette carte lors de l'action II (voir ci-dessous).

S'il place un de ses agents sur un bâtiments contrôlé par les USA (drapeau) lors de l'action III, il gagnera un pot-de-vin au choix et 3 points grâce aux autres cartes dans ses tiroirs.

Action II:
Obtenir un pot-de-vin

Révélez la carte que vous avez affectée à **l'action II** (la seconde en partant de la gauche située au-dessus de votre bureau) et placez-la face visible sur la défausse.
Prenez ensuite le pot-de-vin représenté en haut à gauche de cette carte de la réserve et placez-le dans votre réserve.

Note: Les pots-de-vin ne sont pas limités.
Si un des types est épuisé, utilisez n'importe quel substitut.

Exemple:

Jan révèle cette carte lors de l'action II et utilise sa zone supérieure gauche qui correspond à l'action en cours: Il prend un pot-de-vin Vin de la réserve.

Exemple:

Grâce à la carte qu'il a placée dans son tiroir lors de l'action I, Jan reçoit un pot-de-vin Vin supplémentaire lors de son action II. Il le prend donc et l'ajoute à sa réserve.

Action III:
Placer un agent ou obtenir 2 pots-de-vin de la même couleur

Placez un agent sur n'importe quel bâtiment du plateau de jeu. Vous pouvez prendre cet agent de **votre réserve ou déplacer un de vos agents** situé sur un **autre** bâtiment. Il peut y avoir plusieurs agents de joueurs différents sur un même bâtiment mais il ne peut y avoir qu'un seul de vos agents par bâtiment.

Note: Vous pouvez déplacer un de vos agents déjà en jeu même s'il vous reste des agents dans votre réserve.

Chaque bâtiment possède 2 caractéristiques:
- une **nationalité** (USA, URSS, FR, UK, AT) et
- une **couleur de fond** (violet, rose, orange, marron, gris) qui correspond à un type de pot-de-vin qui est également représenté.

Lorsque vous placez un agent sur un bâtiment, assurez-vous que la nationalité et la couleur de fond de ce dernier soient toujours visibles.

Exemple:
Anna place son agent sur un bâtiment violet. Elle replace donc deux pots-de-vin violets (chocolat) dans la réserve.

Il y a un **coût lorsque vous placez un agent** sur un bâtiment: Vous devez payer **2 pots-de-vin de la couleur correspondant à la couleur de fond** du bâtiment concerné.

Si vous **ne souhaitez pas placer ou déplacer un agent ou que vous ne le pouvez pas**, prenez **2 pots-de-vin du même type de la réserve** à la place.

Exemple:
Ulrich ne possède pas les pots-de-vin nécessaires pour placer son agent sur le bâtiment qui l'intéresse. Il choisit donc de prendre 2 pots-de-vin Vin de la réserve afin de pouvoir placer son agent lors de son prochain tour.

Les tuiles Information secrète

Si vous réussissez à placer intelligemment vos agents sur les bâtiments, vous pouvez récupérer des tuiles Information secrète. Vous récupérez **une tuile dès que vous avez un de vos agents sur chaque bâtiment qui entoure la place** sur laquelle cette dernière se trouve. En d'autres termes, vous devez avoir un de vos agents sur chaque bâtiment connecté à la place concernée par une route.

Prenez la **tuile Information secrète** de la place concernée et posez-la à côté de votre bureau, à la vue des autres joueurs. Gagnez ensuite immédiatement autant de points que le nombre indiqué sur la case (2, 3 ou 4) et avancez votre marqueur de score en conséquence sur la piste de score.

Vous avez le droit de récupérer plusieurs tuiles Information secrète en réussissant à entourer plusieurs places avec vos agents au cours d'un même tour.

Notes:

- Le nombre de points que vous gagnez en récupérant une tuile Information secrète est toujours égal au nombre d'agents dont vous avez besoin pour entourer cette dernière.
- Lorsque vous entourez une place vide avec vos agents, vous ne gagnez pas de point.

Exemple:
Lors du tour suivant, Ulrich place son agent sur la bâtiment rose de façon à entourer complètement 2 places.
Il prend la tuile Information Pistolet (2 points) et la tuile Information Mallette (3 points).
Il place ensuite ses deux tuiles près de son bureau et avance son marqueur de score de 2+3=5 cases sur la piste de score.

Action IV:
Déplacer un marqueur Information secrète d'une case vers la droite

Révélez la carte que vous avez affectée à **l'action IV** (la plus à droite au-dessus de votre bureau) et placez-la face visible sur la défausse. Déplacez ensuite **le marqueur Information secrète correspondant d'une case vers la droite** sur sa piste du plateau Informations secrètes. Gagnez ensuite immédiatement **1 point pour chaque tuile du même type** que vous possédez. Si vous ne possédez aucune tuile du type correspondant, vous ne gagnez pas de point.

Notes:

- Vous gagnez un point pour chaque case que le marqueur Information secrète a parcourue lors de votre tour multiplié par le nombre de tuiles du type correspondant que vous possédez. Si vous réussissez à déplacer un même marqueur plus d'une fois lors de votre tour, vous gagnez des points à chaque fois. Cela s'applique également lorsque vous utilisez les capacités de vos cartes dans vos tiroirs. Vous n'êtes cependant pas obligé d'utiliser ces capacités, vous avez le choix.
- Lorsqu'un des marqueurs atteint la dernière case de sa piste (6), il y reste jusqu'à la fin de la partie. Vous gagnez toujours des points pour chaque case "virtuelle" sur laquelle vous déplacez ce marqueur.

Au cours de la partie, vous allez déplacer les **5 marqueurs Information secrète** vers la droite sur leurs pistes respectives, essentiellement grâce à l'action IV. Chaque piste est divisée en 6 zones (de valeur 1 à 6) qui sont délimitées par des "paliers". Lorsqu'**un marqueur franchit un de ces paliers**, il atteint la zone suivante. Les valeurs des différentes zones sont des multiplicateurs que vous utiliserez lors du décompte final (voir ci-dessous).

Lorsqu'un des marqueurs franchit un palier pour la première fois du tour, déplacez immédiatement le pion Enquêteur sur le toit d'une case vers la droite. Retournez ensuite la tuile Investigation sur son verso (côté avec "X"). Cela indique que le pion Enquêteur a déjà été déplacé et que même si d'autres marqueurs franchissent un palier, il ne le sera plus lors de ce tour.

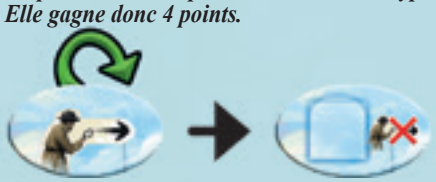
Note: Vous n'avancez jamais le pion Enquêteur sur le toit de plus d'une case par tour!

Exemple:

Anna a assigné cette carte représentant l'information secrète Pistolet à l'action IV. Elle déplace donc le marqueur Pistolet d'une case vers la droite sur sa piste. Elle possède 3 tuiles Pistolet et gagne donc 3 points. Les autres joueurs qui possèdent également des tuiles Pistolet ne gagnent pas de point pour cette action.

Exemple:

Anna a obtenu un pot-de-vin Vin lors de la phase II. La capacité de cette carte dans son tiroir lui permet d'avancer n'importe quel marqueur du plateau Informations secrètes d'une case. Elle décide d'avancer le marqueur Diapositive car elle possède 4 tuiles de ce type. Elle gagne donc 4 points.



3) Phase du blason

Lorsque vous avez tous terminé votre phase d'action, retournez si besoin le jeton Investigation de façon à ce que son côté "X" ne soit plus visible. Le premier joueur passe ensuite le pion Blason à son voisin de gauche. Vérifiez si la fin de partie a été déclenchée (voir ci-dessous). Le tour est désormais terminé, et s'il ne s'agissait pas du dernier tour, commencez le tour suivant avec la **1) Phase des cartes**.

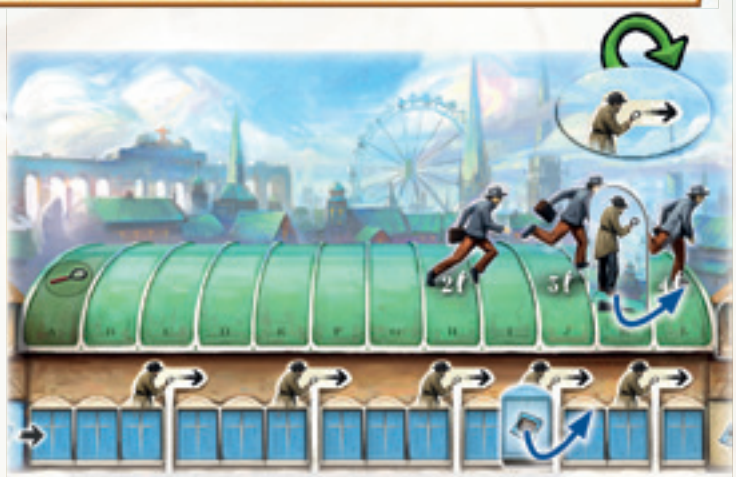
FIN DE PARTIE pour les parties d'initiation

La fin de partie est déclenchée par l'avancée du pion Enquêteur sur le toit. Lors de la **Phase du blason**, vérifiez si ce pion a atteint la case indiquée dans le tableau ci-dessous, qui change en fonction du nombre de joueurs:

Case H	Case J	Case L

Si le pion Enquêteur a atteint la case concernée, cela déclenche la fin de partie. Jouez **un dernier tour** qui sera ensuite suivi par **un décompte final**.

Note: Il peut arriver dans de rares occasions que le pion Enquêteur ne soit pas capable d'atteindre la case qui déclenche la fin de partie (car tous les marqueurs ont déjà atteint la dernière case de leurs pistes). Dans ce cas, suivez les explications indiquées en page 15.



Exemple: Le marqueur Diapositive a été déplacé d'une case ce qui lui permet de franchir un palier. Cela signifie que le pion Enquêteur avance d'une case sur le toit (n'oubliez pas de retourner la tuile Investigation!) et arrive sur la case "L", ce qui déclenche la fin de partie car il s'agit d'une partie à 4 joueurs. Après avoir terminé le tour en cours, jouez un dernier tour et procédez au décompte final.

Décompte final

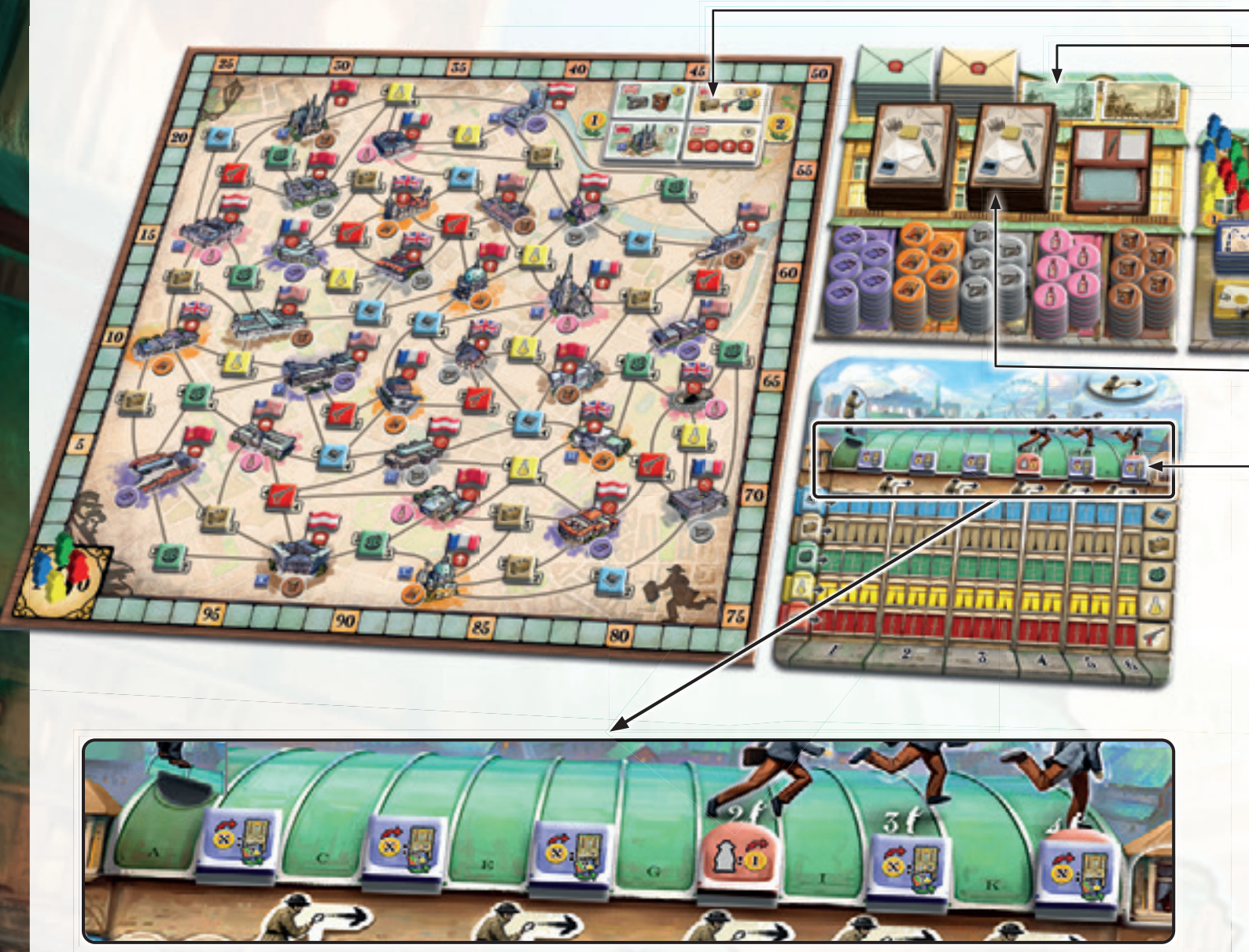
Vous gagnez maintenant des points pour les tuiles Information secrète que vous avez récupérées (que vous ajoutez aux points gagnés pendant la partie):

- **10 points pour chaque série composée des 5 tuiles Information secrète différentes.**
- **1 à 6 points pour chacune de vos tuiles Information secrète**, en fonction de la position du marqueur correspondant: le nombre de point est indiqué en dessous de chaque piste sur le plateau Informations secrètes.

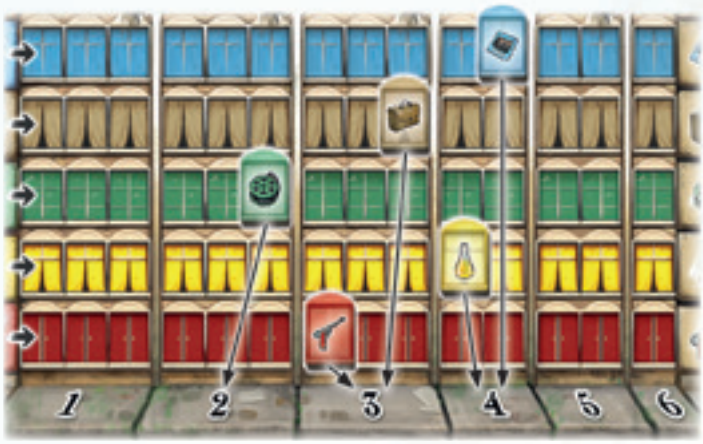
Le joueur avec le plus de points à l'issue de ce décompte est le meilleur directeur d'agence d'espionnage et remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de pots-de-vin est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, c'est le joueur qui a placé le plus d'agents dans Vienne (sur le plateau de jeu) qui l'emporte. Dans les très rares cas où il n'y a toujours pas de gagnant, le joueur qui est en dernière position dans l'ordre de jeu est le vainqueur.

Note: Une fois que vous avez joué quelques parties d'initiation, vous pouvez essayer la version avancée. Cette partie sera plus complexe, plus intéressante et plus stimulante grâce aux nouvelles cartes, aux missions, à l'argent et aux tuiles spéciales.

MISE EN PLACE pour une partie avancée



Exemple: Mise en place des tuiles Achat et des tuiles Salaire lors d'une partie à 4 joueurs.



Exemple:
Anna possède les tuiles Information secrète suivantes à la fin de la partie:

Au total, elle gagne 60 points supplémentaires lors du décompte final:
20 points pour ses 2 séries complètes de 5 tuiles Information secrète différentes.

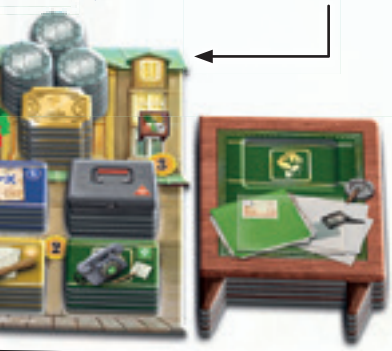
Pour ses tuiles Information secrète récupérées, d'après les valeurs des marqueurs sur le plateau Informations secrètes:
4x4 (Diapositive) + 2x3 (Mallette) + 2x2 (Microfilm)
+ 2x4 (Fiole) + 2x3 (Pistolet) = 40 points.

Effectuez la même mise en place que pour une partie d'initiation à l'exception des changements et ajouts suivants:

1) Placez le **plateau** au centre de la zone de jeu, côté avec le Prater visible.

2) Placez le **plateau de stockage** près du plateau de jeu, côté avec le symbole Prater visible.

3) Placez le **plateau Maison voisine** près du plateau de stockage.



4) Triez les **pièces** par valeur et placez-les ensuite sur le plateau Maison voisine.

5) Triez les **missions** par type "A", "B" et "S" et mélangez chaque pile séparément. Mettez de côté les 5 missions "S". Placez les piles "A" et "B" faces cachées sur le plateau de stockage où elles forment deux pioches.
Prenez deux missions "A" et placez-les faces visibles sur la gauche de l'illustration du Prater, l'une en-dessous de l'autre. Faites de même avec deux missions "B" que vous placez sur la droite de l'illustration du Prater.

6) Mélangez les **90 cartes** de la version d'initiation (n° 001 à 090) avec les **85 cartes** de la version avancée (n° 095 à 175). Formez ensuite deux piles de taille similaire que vous placez faces cachées sur les cases prévues à cet effet du plateau de stockage.

7) Placez les **5 tuiles Achat** et les **2 tuiles Salaire** sur les cases du toit sur le **plateau Informations secrètes**, comme indiqué dans le tableau sur la droite.

2	Cases B, C, D, G, H	Cases E, H
3	Cases B, C, E, I, J	Cases G, J
4	Cases B, D, F, J, L	Cases H, L

8) Prenez chacun les éléments suivants de votre couleur:

- **1 Bureau** (comme pour la mise en place classique).
- **5 agents** (au lieu de 6) que vous placez au-dessus de votre bureau.
- **3 agents supplémentaires**, que vous placez sur le plateau Maison voisine.
- **1 table d'appoint**, que vous placez à côté du plateau Maison voisine.
- **4 tuiles Bureau**, que vous placez sur les cases prévues à cet effet du plateau Maison voisine.
- **1 shilling** qui constitue votre capital de départ.
- **1 pot-de-vin de chacune** des 5 couleurs différentes (comme pour la mise en place classique).
- **1 tuile Information secrète aléatoire** (comme pour la mise en place classique).
- **1 mission de départ:** Mélangez les 5 missions "S" que vous aviez mises de côté et distribuez-en une aléatoirement à chaque joueur. Placez ensuite cette dernière sur une des cases Mission de votre bureau.

Note: Chaque bureau possède 3 cases pour les missions. Grâce à votre table d'appoint, vous pouvez obtenir une case supplémentaire pour une quatrième mission.

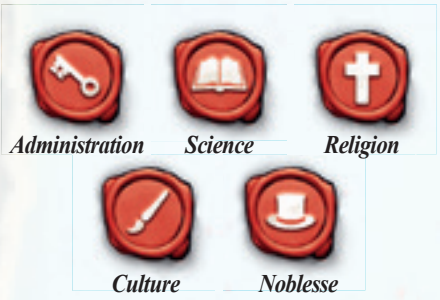
Replacez les missions "S" restantes ainsi que tout le matériel non-utilisé à ce stade dans la boite de jeu.

DÉROULEMENT d'une partie avancée

Suivez les même règles que pour une partie d'initiation en appliquant les changements suivants:

Les bâtiments

Dans la version avancée, chaque **bâtiment** possède une troisième caractéristique en plus de sa nationalité et de sa couleur de fond: un **sceau**. Ces derniers sont importants pour les missions ainsi que pour certaines cartes. De plus, 10 des bâtiments comportent un petit **"numéro de maison" bleu** avec des lettres allant de A à L. Ces lettres font référence à 10 des missions qui nécessitent que vous placiez un de vos agents sur le bâtiment exact.



Exemple:
Ce bâtiment appartient au domaine de la science comme c'est indiqué par son sceau.

L'argent

L'argent est disponible sous forme de pièces de 1 et 5 shillings et vous pouvez l'utiliser pour les éléments suivants:

- Vous devez **payer vos agents** lors des **2 jours de paye**.
- Vous recevez un **revenu** lorsque vous **acceptez** une mission et lorsque vous la **complétez**. Cela signifie que vous recevez de l'argent lorsque vous prenez une mission du plateau de jeu et que vous la placez sur votre bureau et lorsque vous complétez une mission avec une récompense en argent.
- Lors de la **phase d'achat**, vous pouvez **embaucher des agents supplémentaires** et **acheter des tuiles Bureau** ainsi qu'une **table d'appoint**.
- L'argent placé dans votre **caisse** peut vous rapporter des **points en fin de partie**.
- L'argent qu'il vous reste peut vous **permettre** de remporter une égalité à la **fin de la partie**.

Un tour de jeu en détails

Après la **Phase des cartes** et la **Phase d'action** , il y a désormais une **Phase d'achat ou de salaire** lors de certains tours**.** Chaque tour se termine toujours normalement avec la **Phase du blason**.

Action III:

Note: Si vous ne souhaitez pas placer un de vos agents sur un bâtiment ou que vous ne le pouvez pas, vous pouvez prendre 2 pots-de-vin identiques ou 3 shillings de la réserve.

Phase d'achat ou de salaire

Le pion Enquêteur commence comme d'ordinaire sur la case "A" du toit. Comme dans la version d'initiation, il ne se déplace au maximum que d'une case par tour, lorsqu'un des marqueurs franchit un palier pour la première fois de ce tour (n'oubliez pas de retourner le jeton Investigation sur son côté X). A chaque fois que le pion Enquêteur atteint une case avec une tuile Achat ou une tuile Salaire, une **Phase d'achat ou de salaire** a lieu avant la **Phase du blason**. Lorsque le pion Enquêteur atteint une case avec une de ces tuiles, placez cette dernière sur le jeton Investigation pour ne pas l'oublier. Effectuez la phase d'achat ou de salaire dans l'ordre de jeu en commençant avec le joueur qui possède le pion Blason. Une fois que vous avez tous effectué cette **Phase d'achat ou de salaire**, replacez la tuile Achat ou Salaire concernée dans la boite de jeu.
Règle spéciale pour le tour au cours duquel la fin de partie est déclenchée: Il y a toujours deux tuiles sur la dernière case du toit. N'effectuez l'action que de la tuile Achat lors de ce tour et placez la tuile Salaire sur la fenêtre de droite comme rappel. Vous résoudrez cette tuile lors de la **Phase d'achat ou de salaire** du dernier tour.

Exemple:
Le marqueur Microfilm a franchi un palier. Retournez donc le jeton Investigation sur son verso et avancez d'une case le pion Enquêteur sur le toit. Ce dernier atteint ainsi une case avec une tuile Achat que vous placez sur le jeton Investigation. Il y aura donc une phase d'achat avant la fin du tour de jeu en cours.

Note: Il peut arriver dans de rares occasions que le pion Enquêteur ne soit pas capable d'atteindre la case qui déclenche la fin de partie (car tous les marqueurs ont déjà atteint la dernière case de leurs pistes).
Dans ce cas, suivez les explications indiquées en page 15.

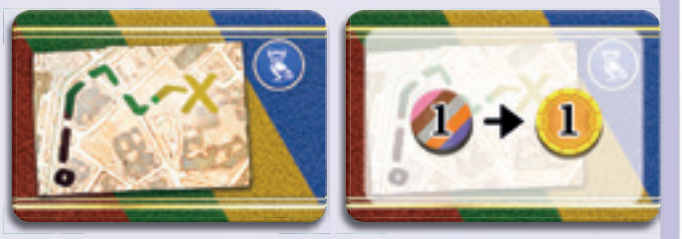
Achat

Lors des 5 phases d'achat, vous pouvez effectuer chacun exactement 1 **achat** par phase. Vous pouvez embaucher un nouvel agent (parmi les 3 disponibles au départ); acheter 1 table d'appoint ou acheter une tuile Bureau (parmi les 4 disponibles au départ).

1 Embaucher un agent (3x):
Vous pouvez embaucher un nouvel agent en payant **1 shilling**. Prenez cet agent sur le plateau Maison voisine et placez-le dans **votre réserve**. Vous pourrez ensuite utiliser cet agent de la même façon que tous les autres.

2 Téléphone (1x):
Vous pouvez acheter votre téléphone (tuile Bureau) en payant **2 shillings** *(afin de pouvoir contacter un informateur)*. A partir de maintenant, **vous piochez 4 cartes pendant la phase des cartes au lieu de 3**. Vous affectez 3 cartes comme d'ordinaire et vous **défaussez ensuite la quatrième** sans appliquer son effet.

2 Feuille de route (1x):
Vous pouvez acheter votre Feuille de route en payant **2 shillings** *(afin de trouver le marché noir)*. A partir de maintenant, vous pouvez utiliser vos pots-de-vin comme de l'argent. Lors d'une **phase d'achat ou de salaire**, vous pouvez payer avec des pièces ou des pots-de-vin (1 shilling = 1 pot-de-vin de n'importe quel type).



Exemple:

Jan souhaite acheter sa table d'appoint lors de cette phase d'achat mais il ne possède pas d'argent. Il a déjà acheté sa feuille de route lors d'un tour précédent et il peut donc payer sa table d'appoint avec 2 tuiles Vin et 1 tuile Chocolat.

2 Caisse (1x):
Vous pouvez acheter votre Caisse en payant **2 shillings** *(pour votre argent sale)*. A partir de maintenant, vous pouvez placer l'argent que vous gagnez dans votre caisse **au moment** où vous le récupérez (par exemple en complétant une mission). Vous cachez l'argent que vous souhaitez mettre de côté sous votre tuile Caisse au lieu de le garder à la vue de tout le monde sur votre bureau.
De plus, vous recevez toujours **1 shilling supplémentaire** lorsque vous complétez une mission, même si cette mission n'avait pas de récompense en argent. Vous **devez** placer ce shilling supplémentaire dans votre caisse.

Vous **ne pouvez pas** utiliser l'argent qui se trouve dans votre caisse pour les phases d'achat et de salaire. Vous n'avez pas non plus le droit de rajouter de l'argent dans votre caisse plus tard dans votre tour (seulement au moment où vous recevez votre argent).

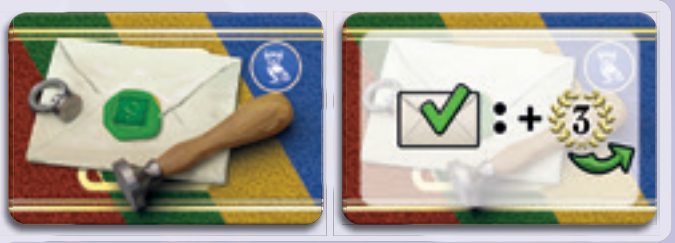
Chaque shilling qui se trouve dans votre caisse vous rapporte 2 points à la fin de la partie. Vous ne pouvez avoir que 12 shillings au maximum dans votre caisse. Une fois que vous avez atteint ce maximum, vous ne recevez plus de shilling supplémentaire lorsque vous complétez une mission.

Exemple:

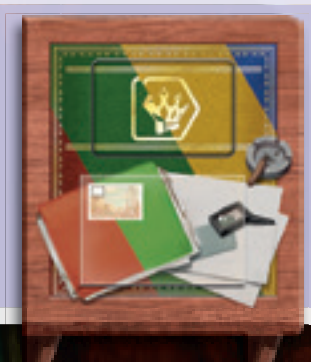
Anna a complété cette mission. Elle reçoit donc 3 shillings pour la mission et décide d'en placer 2 dans sa caisse et d'en garder un à la vue de tous sur son bureau pour la prochaine tuile Salaire. Elle gagne également 1 shilling supplémentaire qu'elle doit immédiatement placer dans sa caisse.

!! Note: Vous ne pouvez pas placer de pot-de-vin dans votre caisse.

2 Sceau (1x):
Vous pouvez acheter votre Sceau en payant **2 shillings** *(pour vos courriers secrets)*. A partir de maintenant, vous gagnez 3 points pour chaque mission que vous complétez (même si cette mission ne vous accorde normalement pas de point).



3 Table d'appoint (1x):
Vous pouvez acheter votre table d'appoint en payant **3 shillings** *(pour votre bureau)*. Placez-la sur le côté droit de votre bureau. A partir de maintenant, vous possédez 4 tiroirs pour vos capacités et une quatrième case Mission.



Salaire

Lors d'une phase de salaire, vous **devez** payer **1 shilling** pour **chacun de vos agents qui se trouve sur le plateau de jeu**. Si vous ne pouvez pas payer tous vos agents, vous devez **retirer les agents** que vous n'avez pas payés du plateau de jeu et les replacer dans votre réserve.
Si vous avez assez d'argent vous êtes obligé de payer vos agents! Vous **ne pouvez pas garder** de l'argent **volontairement** afin de l'utiliser lors de la prochaine phase d'achat. (N'oubliez pas que vous ne pouvez pas utiliser l'argent qui se trouve dans votre caisse).

Important: Si vous avez acheté votre **feuille de route**, vous pouvez payer vos agents avec des pots-de-vin plutôt qu'avec de l'argent. Si vous n'avez plus d'argent vous pouvez toujours payer vos agents avec des pots-de-vin. Pour chaque agent, vous décidez si vous souhaitez le payer avec de l'argent ou un pot-de-vin et de ce fait vous pouvez choisir de garder votre argent pour de futurs achats. Lorsque vous n'avez plus d'argent ni de pot-de-vin ou que vous ne souhaitez plus dépenser de pot-de-vin, retirez les agents que vous n'avez pas payés comme expliqué ci-dessus.

Exemple:
Catherine possède 6 agents sur le plateau de jeu. Elle donne les 5 shillings qu'elle possède et choisit un agent qu'elle ne peut pas payer et le replace dans sa réserve.

Les missions

Lorsque vous placez un de vos agents sur un bâtiment lors de l'action III, vous pouvez **accepter** ou **compléter** une tuile Mission avec un **drapeau** correspondant à celui du bâtiment en question. Vous ne pouvez cependant pas prendre une mission pour un agent que vous ne venez pas de placer sur un bâtiment (un qui se trouvait déjà là au tour précédent).

Vous devez décider si vous souhaitez **compléter une ou plusieurs missions** de cette nationalité **ou** si vous voulez **prendre une nouvelle mission** de cette nationalité parmi celles disponibles sur le plateau de jeu. Vous ne pouvez pas faire les deux lors d'un même tour.

Lorsque vous **acceptez** une mission, vous recevez immédiatement un paiement d'**un shilling** pour une mission **"A"** et de **deux shillings** pour une mission **"B"**. Vous trouverez un rappel de ce paiement sur le plateau de jeu. Vous devez ensuite réapprovisionner les missions disponibles en en révélant une nouvelle de la pile correspondante ("A" ou "B") du plateau de stockage.

Afin de compléter une mission, vous devez remplir toutes les conditions indiquées sur cette dernière. Vous **n'avez pas besoin de dépenser** les pots-de-vin ou les tuiles Information secrète demandées mais juste de les avoir en votre possession. Vous pouvez compléter plusieurs missions en même temps sous réserve qu'elles soient toutes de la même nationalité que le bâtiment sur lequel vous avez placé votre agent. Vous pouvez utiliser un même pot-de-vin ou une même tuile Information secrète afin de remplir la condition de plusieurs missions différentes.

Pour chaque mission que vous avez complétée, recevez la **récompense** représentée en **haut à droite de la tuile Mission**. Le paiement que vous avez reçu lorsque vous avez pris la mission n'est pas déduit de cette récompense. Replacez ensuite la mission dans la boite de jeu.

Chaque tuile Mission comporte un numéro en bas à droite afin que vous puissiez facilement la localiser dans le supplément et y trouver une explication détaillée.

Exemple:
Jan a placé son agent sur un bâtiment contrôlé par les USA. Il possède déjà une mission USA, qu'il pourrait choisir de résoudre maintenant. Mais il décide plutôt de prendre une nouvelle mission parmi celles disponibles sur le plateau de jeu (représentée ci-dessus) afin de pouvoir compléter ses deux mission en même temps lors d'un tour suivant. Il place la mission sur son bureau et reçoit un paiement de 2 shillings.

Exemple:
Lors d'un tour suivant, Jan place de nouveau un de ses agents sur un bâtiment contrôlé par les USA. Il peut désormais compléter ses deux missions en une seule fois. Il montre qu'il possède les éléments requis (il ne les dépense pas), et il se sert de sa fiole et de son pistolet pour les deux missions. Il gagne ensuite les récompenses qui sont de 3 points et 7 shillings.

FIN DE PARTIE pour les parties avancées

- La fin de partie est déclenchée comme lors d'une partie d'initiation - c'est à dire dès que le pion Enquêteur a atteint la case correspondant au nombre de joueurs. Il y a toujours deux tuiles sur cette dernière case: La cinquième tuile Achat et la deuxième tuile Salaire. Lorsque le pion Enquêteur arrive sur cette case, placez la tuile Achat sur le jeton Investigation et la tuile Salaire sur la fenêtre de droite. Puis continuez la partie ainsi:

- Jouez la **cinquième Phase** d'achat comme d'ordinaire une fois que vous avez tous terminé vos actions. Replacez ensuite la tuile Achat dans la boite de jeu et laissez la tuile Salaire sur la fenêtre. Puis poursuivez avec la **Phase du blason**.
- Jouez ensuite le **dernier tour**.
- A la fin de ce dernier tour, vérifiez tous si vous avez encore des missions sur votre bureau. Si c'est le cas, **retirez 1 de vos agents** du plateau de jeu **pour chaque mission non-complétée** que vous possédez.
- C'est maintenant le moment de la deuxième **Phase de salaire.** Vous devez payer vos agents sur le plateau de jeu comme d'ordinaire et **retirer ceux que vous ne pouvez pas payer**.
- Pour terminer, effectuez le **décompte final**.

Note: Il peut arriver dans de rares cas que tous les marqueurs aient atteint leurs dernières cases avant que le pion Enquêteur ne soit arrivé sur la case qui déclenche la fin de partie. Comme le pion Enquêteur ne peut dans ce cas plus avancer et donc atteindre la case qui déclenche la fin de partie, cette dernière sera déclenchée lorsque le dernier marqueur franchit son dernier palier et atteint la dernière case de sa piste.
Finissez le tour de jeu en cours et effectuez ensuite un dernier tour de jeu puis le décompte final. Comme d'ordinaire, la dernière phase d'achat a lieu à la fin du tour en cours et la dernière phase de salaire à la fin du dernier tour!

Décompte final

Vous gagnez des points pour les éléments suivants que vous possédez à la fin de la partie (ajoutez-les aux points gagnés pendant la partie):

- **1 à 6 points pour chaque tuile Information secrète**, en fonction de la position du marqueur correspondant.

- **Le nombre de tuiles Bureau** que vous avez (téléphone, feuille de route, caisse, sceau):

1 tuile	2 tuiles	3 tuiles	4 tuiles
1 point	3 points	6 points	10 points

- **Points pour votre argent sale placé dans votre caisse (max 12): 1 shilling = 2 points** (max 24 points). Replacez ensuite l'argent de votre caisse dans la boite de jeu.

- **Classement du nombre d'agents.** Plus vous possédez d'agents **sur le plateau de jeu** et plus votre classement est bon:

	1ère place	2ème place	3ème place	4ème place
♟♟	8 points	0 point	–	–
♟♟♟	12 points	6 points	0 point	–
♟♟♟♟	12 points	8 points	4 points	0 point

En cas d'égalité pour le nombre d'agents, c'est le joueur qui possède le plus d'argent sur son bureau qui l'emporte. Si l'égalité persiste, celui qui possède le plus de pots-de-vin a le meilleur classement. S'il y a toujours égalité, additionnez les points des places des joueurs à égalité et divisez-les équitablement.

Le joueur avec le plus de points à l'issue de ce décompte est le meilleur directeur d'agence d'espionnage et remporte la partie.
En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus d'argent sur son bureau qui est déclaré vainqueur.
Si l'égalité persiste, c'est le joueur qui possède le plus de pots-de-vin qui remporte la partie. Dans les très rares cas où il n'y a toujours pas de gagnant, le joueur qui est en dernière position dans l'ordre de jeu est le vainqueur.

Exemple:
A la fin d'une partie avec 4 joueurs, Ulrich possède les éléments suivants:

• Tuiles Information secrète récupérées:
2x3 (Diapositive) + 2x2 (Mallette) + 3x4 (Microfilm) + 2x2 (Fiole) + 2x5 (Pistolet) = 36 points

• 3 tuiles Bureau (téléphone, caisse et sceau) = 6 points

• 3 shillings d'argent sale dans la caisse = 6 points

• 2ème place dans le classement du nombre d'agents sur le plateau de jeu = 8 points

Il gagne donc un total de 56 points supplémentaires lors de ce décompte.

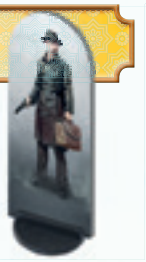
Assembler les bureaux et les tables d'appoint

Avant votre première partie, préparez les plateaux Joueur (bureaux) et les tables d'appoint comme indiqué ci-dessous:

1) Placez les autocollants double-face sur les points marqués en rouge sur l'illustration sur les plateaux Joueur et les tables d'appoint.

2) Repliez ensuite les deux moitiés et appuyez-les l'une sur l'autre afin qu'elles soient bien collées.

EXTENSION 1: Le troisième homme



Vous pouvez utiliser cette extension aussi bien lors de vos parties d'initiation que lors de vos parties avancées!

MISE EN PLACE

Lors de la Mise en place, le dernier joueur dans l'ordre de jeu place le pion Stefan Feld sur un bâtiment violet de son choix.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le pion Stefan Feld parcourt les rues en allant d'un bâtiment à un autre et il agit comme un agent neutre que vous pouvez tous utiliser afin d'entourer les différentes places du plateau de jeu. Lorsque vous entourez une place avec l'aide de ce pion, vous prenez la tuile Information secrète concernée mais vous gagnez 1 point de moins car vous avez eu besoin d'un agent de moins que d'ordinaire. Déplacez ensuite le pion Stefan Feld le long d'une rue vers le bâtiment le plus proche avec une **couleur de fond différente**. Il se rend toujours vers le bâtiment le plus proche qui comporte le **plus de routes qui mènent à une place avec une tuile Information secrète**, sauf s'il s'agit d'un bâtiment gris - il **n'entre jamais** dans ces derniers!
Si plusieurs bâtiments correspondent à cette description, Stefan Feld a les préférences suivantes: Il se rend d'abord vers un bâtiment avec du chocolat - car il adore le chocolat-, ensuite vers un bâtiment avec du café, puis du vin et pour finir un magazine. N'oubliez pas qu'il **ne se rend jamais** dans un bâtiment avec du tabac (gris), car il ne fume pas!

EXTENSION 2: Des agents Stefan Feld pour tous les joueurs

Vous ne pouvez utiliser cette extension que lors de vos parties avancées!

!! Important: Pour pouvoir jouer avec cette extension, vous devez posséder les pions Stefan Feld des 4 premiers jeux de la ***Stefan Feld City Collection***.

MISE EN PLACE

Prenez chacun le pion qui correspond à votre couleur de joueur et placez-le dans votre réserve avec vos autres agents: Hamburg = bleu, Amsterdam = vert, New York City = rouge et Marrakesh = jaune.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous ne pouvez placer votre pion Stefan Feld qu'une fois que vous avez déjà posé **5 de vos autres agents** sur le plateau de jeu. Vous n'avez cependant pas besoin de retirer le pion Stefan Feld si le nombre de vos agents en jeu redescend en dessous de 5 après une phase de salaire. En effet, si vous avez "débloqué" votre pion Stefan feld, vous pouvez continuer à l'utiliser normalement et ce quel que soit le nombre de vos agents encore en jeu après la première phase de salaire. Si vous ne l'avez par contre pas débloqué avant la première phase de salaire, vous devrez toujours remplir la condition d'avoir 5 de vos agents en jeu avant de pouvoir l'utiliser.

Votre pion Stefan Feld agit comme un agent "normal" de votre couleur et vous aide à récupérer des tuiles Information secrète. Lors des phases de salaire, **vous n'avez pas besoin de le payer 1 shilling** mais vous devez lui donner **une tuile Chocolat** à la place. Si vous ne pouvez pas le faire, vous devez le replacer dans votre réserve.

Votre pion Stefan Feld vous octroie deux capacités au cours de la partie:

- **La capacité a)** est un bonus **permanent.** Elle est active dès le début de la partie, peu importe si votre pion est déjà en jeu ou non.
- Vous ne pouvez utiliser la **capacité b)** que lorsque vous **placez votre pion sur un bâtiment lors de l'action III**.
  Exception pour Marrakesh: La capacité est déclenchée lorsque vous placez un autre agent sur un bâtiment adjacent à celui où se trouve votre pion Stefan Feld.

HAMBURG (couleur bleue):

a) A chaque fois que vous **complétez une mission dont la récompense est de l'argent,** recevez **un shilling supplémentaire.**

Note: Le shilling supplémentaire que vous obtenez avec votre caisse **n'est pas** pris en compte pour cette capacité (vous recevez les deux).

b) Lorsque vous placez votre "courtier Hanséatique" Stefan Feld (votre pion) sur un bâtiment qui contient le **sceau Noblesse** (chapeau haut-de-forme) vous ne payez au **maximum qu'un seul pot-de-vin**.

NEW YORK CITY (couleur rouge):

a) A chaque fois que vous **complétez une mission USA**, vous pouvez la valider avec **un pot-de-vin de moins** que ce qui est requis (si des pots-de-vin sont requis) et vous **gagnez 1 point supplémentaire** pour chaque mission USA complétée, même si la récompense ne comprend pas de point à la base.

b) Lorsque vous placez votre "Maire de New York" Stefan Feld (votre pion) sur un bâtiment avec le drapeau des USA, vous ne payez au **maximum qu'un seul pot-de-vin**.

AMSTERDAM (couleur verte):

a) Lorsque vous prenez **une tuile Café marron** lors de l'action II, vous en recevez toujours une **supplémentaire**.

Note: Cela ne s'applique que pour le pot-de-vin que vous prenez lors de l'action II. Si vous récupérez d'autres tuiles Café grâce à vos cartes, vous ne gagnez pas de tuile supplémentaire.

b) Lorsque vous **complétez une mission** après avoir placé votre "Contrebandier hollandais" Stefan Feld (votre pion),, vous pouvez utiliser un **pot-de-vin Café à la place de n'importe quel autre pot-de-vin** (si des pots-de-vin sont requis pour cette mission).
Vous ne pouvez utiliser qu'une seule tuile Café ainsi pour chaque mission que vous complétez mais vous pouvez le faire plusieurs fois si vous complétez plusieurs missions en même temps.

MARRAKESH (couleur jaune):

a) Lorsque vous acceptez une mission, le **paiement que vous recevez** est toujours **augmenté d'un shilling**.

Note: Vous gagnez également 1 shilling lorsque vous recevez votre mission de départ au début de la partie.

b) Vous pouvez **déplacer** votre "Nomade marocain" Stefan Feld (votre pion) vers un bâtiment adjacent à celui sur lequel il se trouve (c'est à dire un bâtiment relié au votre par deux routes en passant par une place) si vous **placez un autre de vos agents** sur un bâtiment adjacent à votre pion. Le bâtiment sur lequel Stefan Feld se déplace **n'a pas** besoin d'être adjacent à celui sur lequel se trouve votre autre agent. **Une fois que** vous avez déplacé votre pion Stefan Feld, vérifiez si vous avez réussi à entourer des places et à obtenir des tuiles Information secrète.

Note: Vous ne payez pas de pot-de-vin lorsque vous déplacez votre pion Stefan Feld et cette action ne vous permet pas de déclencher la capacité de vos cartes car ce déplacement n'est pas le même que lorsque vous placez un agent lors de l'action III!

Exemple:

Anna place son agent sur le bâtiment rose situé en haut à gauche. Ce dernier est adjacent au bâtiment marron sur lequel se trouve son pion Stefan Feld (en bas à droite). Elle peut donc le déplacer sur un autre bâtiment adjacent.

Elle ne peut pas le placer sur le bâtiment orange (en bas à gauche) car un autre de ses agents s'y trouve déjà.

Elle peut le déplacer sur le bâtiment violet (en haut à droite) et entourer ainsi la place avec la tuile Information secrète Pistolet et gagner 2 points.

Elle peut aussi choisir de ne PAS le déplacer et entourer ainsi la place avec la tuile Information secrète Mallette et gagner 3 points.

VIENNA

Stefan Feld
City Collection
5

vienna.queen-games.com

Stefan Feld
City Collection

CUZCO

Stefan Feld
City Collection
6

cuzco.queen-games.com

Apprenez-en plus sur les jeux de la Stefan Feld City Collection sur notre site internet!

new.queen-games.com/sfcc

Index

Vue d'ensemble 1
MATÉRIEL pour les parties d'initiation 2
MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE pour les parties avancées 3
MISE EN PLACE pour les parties d'initiation 4
DÉROULEMENT d'une partie d'initiation 6
- *1) Phase des cartes* 6
- *2) Phase d'action* 7
- *3) Phase du blason* 9

FIN DE PARTIE pour les parties d'initiation 9
Décompte final 10
MISE EN PLACE pour une partie avancée 10
DÉROULEMENT d'une partie avancée 12
- *Phase d'achat ou de salaire* 12

Les missions 14
FIN DE PARTIE pour les parties avancées 15
Décompte final 15
Assembler les bureaux et les tables d'appoint 16
EXTENSION 1: Le troisième homme 16
EXTENSION 2: Des agents Stefan Feld pour tous les joueurs 16

© Copyright 2023 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

est. 1989
QUEEN GAMES

Stefan Feld

City Collection 5

VIENNA

ADDENDUM

Récapitulatif des symboles

I *Action I*

II *Action II*

III *Action III*

IV *Action IV*

Deux points dans les capacités

Avant les deux points:
exigence/ condition/ déclencheur

Après les deux points:
Conséquence/ résultat/ revenu

Les pots-de-vin représentés / les tuiles Information secrète doivent être du même type

Les pots-de-vin représentés / les tuiles Information secrète doivent être d'un type différent

En votre possession

Obtenir/ prendre/ gagner

Payer/ dépenser

Avancer d'une case

Avancer de deux cases

Ne pas avancer

Obtenir/ prendre/ gagner 1 supplémentaire ...

X → Y *Utiliser [X] comme s'il s'agissait de [Y]*

X *X Points*

Placez votre agent (en le prenant dans votre réserve ou en le déplaçant) sur ...

... un bâtiment avec une couleur de fond spécifique (ici: orange)/

... un bâtiment avec un drapeau sépcifique (ici: USA)/

... un bâtiment avec un sceau spécifique (ici: Noblesse)/

... un bâtiment qui contient au moins un agent d'un autre joueur

2 2 *Une place "2" sur le plateau de jeu*

3 3 *Une place "3" sur le plateau de jeu*

4 4 *Une place "4" sur le plateau de jeu*

2 *Prenez 2 cartes de la pioche et ajoutez-les à votre main*

X *X shillings*

Sceau: Noblesse

Sceau: Religion

Sceau: Administration

Sceau: Culture

Sceau: Science

Pot-de-vin: Chocolat

Pot-de-vin: Vin

Pot-de-vin: Tabac

Pot-de-vin: Magazine

Pot-de-vin: Café

N'importe quel pot-de-vin

Dépenser/ payer 1 pot-de-vin en moins

Information secrète: Mallette

Information secrète: Fiole

Information secrète: Diapositive

Information secrète: Microfilm

Information secrète: Pistolet

N'importe quelle information secrète

Marqueur Information secrète: Mallette

Marqueur Information secrète: Fiole

Marqueur Information secrète: Diapositive

Marqueur Information secrète: Microfilm

Marqueur Information secrète: Pistolet

N'importe quel marqueur Information secrète

Drapeau: France

Drapeau: Autriche

Drapeau: URSS

Drapeau: Royaume-Uni

Drapeau: USA

Termes généraux

Cartes

Piocher des cartes: Lors de la **phase des cartes**, vous prenez chacun 3 cartes de la pioche.

Défausser des cartes: Lors de l'action I de la phase d'action, lorsque vous placez 1 nouvelle carte dans un tiroir alors qu'ils sont tous remplis; lors de l'action II lorsque vous prenez un pot-de-vin; lors de l'action IV lorsque vous avancez un marqueur Information secrète.

Placer une carte dans un tiroir: Lors de l'action I, vous placez la carte située la plus à gauche au-dessus de votre bureau dans l'un de vos tiroirs vides (voir ci-dessus si tous les tiroirs sont remplis). Vous pouvez désormais utiliser la capacité de cette carte.

Utiliser une carte placée dans un tiroir: Vous pouvez utiliser les capacités des cartes que vous avez placées dans vos tiroirs lors de l'action indiquée sur la carte. Tant qu'une carte se trouve dans un tiroir, vous pouvez utiliser sa capacité.

Prendre un pot-de-vin: Lors de l'action II, vous prenez le pot-de-vin représenté sur la seconde carte en partant de la gauche au-dessus de votre bureau de la réserve. Il y a 5 types de pots-de-vin différents.

Avancer un marqueur Information secrète: Lors de l'action IV, vous avancez le marqueur Information secrète représenté sur la carte la plus à droite au-dessus de votre bureau d'une case vers la droite. Il y a 5 types différents d'informations secrètes et donc 5 marqueurs différents.

Plateau de jeu

Bâtiments: Il y a 30 bâtiments sur la carte de Vienne. Chaque bâtiment possède une **couleur** de fond et est contrôlé par une nation spécifique, indiquée par le drapeau. Les 5 **nations** différentes utilisent les bâtiments sous leur contrôle comme quartier général secret. Lorsque vous jouez une partie avancée, chaque bâtiment possède également son propre **sceau**.

Placer un agent sur un bâtiment: Lors de l'**action III**, vous placez chacun un de vos agents sur un bâtiment en le prenant soit dans votre réserve soit en déplaçant un de vos agents déjà en jeu sur le plateau. Pour placer un de vos agents sur un bâtiment, vous devez payer 2 **pots-de-vin** du type indiqué sur ce dernier.

Places: Le plateau de jeu comporte 40 places avec les nombres "2", "3" et "4". Ce nombre correspond toujours au nombre de rues qui partent de la place et qui vont vers les bâtiments adjacents.

Obtenir une information secrète: Si vous réussissez à entourer une place en posant un de vos agents sur chaque bâtiment connecté à cette dernière par une route (adjacent), vous prenez la tuile Information secrète qui s'y trouve (s'il y en a une). Vous gagnez ensuite 2, 3 ou 4 points (= le nombre de rues).

Les rues: Les rues relient les places avec des tuiles Information secrète aux bâtiments adjacents.

Illustration du Prater (carte postale, ***version avancée***): Les missions disponibles sont placées sur cette illustration en haut à droite du plateau de jeu.

Autres

Gagner de l'argent: Lorsque vous jouez une partie avancée, vous gagnez de l'argent (shillings) lorsque vous acceptez et complétez des missions. Prenez les pièces de la valeur indiquée de la réserve et placez-les à la vue de tous sur votre bureau ou cachez-les dans votre caisse (si vous en avez acheté une).

Achat et salaire: Lorsque vous jouez une partie avancée, vous pouvez engager plus d'agents et améliorer votre bureau avec des accessoires et une table d'appoint. Ces améliorations et le recrutement de nouveaux agents, ainsi que le fait de leur verser leur salaire lors des phases de salaire, vous coûtent de l'argent que vous replacez dans la réserve (vous ne pouvez jamais prendre l'argent qui se trouve dans votre caisse).

Récapitulatif des capacités des cartes

En règle générale, il y a 5 à 10 cartes avec la même capacité qui ne diffèrent que par un petit détail (par exemple, le type de pot-de-vin). Les symboles suivants sont utilisés pour détailler les capacités de chaque carte:

- ◯ Pot-de-vin = pot-de-vin du type représenté
- Bâtiment = bâtiment avec le drapeau représenté
- Marqueur = Marqueur Information secrète du type représenté
- Bâtiment = bâtiment de la couleur représentée
- Bâtiment = bâtiment avec le sceau représenté
- Information secrète = tuile Information secrète du type représenté

Notes:

- Un bonus que vous obtenez grâce à la capacité d'une carte (habituellement indiqué après deux points) ne peut jamais déclencher un autre bonus!
- Les capacités des cartes sont **cumulables**. Par exemple, si vous possédez une carte qui vous octroie un bonus lorsque vous placez un de vos agents sur un bâtiment violet et une autre qui vous en octroie un autre lorsque vous placez un de vos agent sur un bâtiment avec un drapeau français, vous obtenez les deux bonus si vous placez un agent sur un bâtiment avec les deux caractéristiques.

Cartes de la version d'initiation

001-010

Action II:
Si vous récupérez un ◯ pot-de-vin, prenez un pot-de-vin supplémentaire du même type.

Note: ***Cela s'applique seulement au pot-de-vin que vous recevez pendant l'action II. Vous ne recevez jamais plus d'un pot-de-vin supplémentaire grâce à cette capacité, même si vous récupérez plus de pots-de-vin du type représenté grâce aux capacités de certaines cartes.***

011-015

Action II:
Si vous recevez un ◯ pot-de-vin, gagnez 2 points.

Note: ***Cela s'applique seulement au pot-de-vin que vous recevez pendant l'action II. Si vous récupérez plus de pots-de-vin du type indiqué grâce à la capacité d'autres cartes, vous ne gagnez pas de points supplémentaires.***

016-020

Action II:
Si vous recevez un ◯ pot-de-vin, avancez le marqueur Information secrète de votre choix d'une case.

Note: ***Cela s'applique seulement au pot-de-vin que vous recevez pendant l'action II. Si vous récupérez plus de pots-de-vin du type indiqué grâce à la capacité d'autres cartes, vous n'avancez pas le marqueur plusieurs fois.***

021-025

Action III:
Lorsque vous placez votre agent sur un bâtiment, prenez un pot-de-vin de votre choix.

026-030

Action III:
Lorsque vous placez votre agent sur un bâtiment, gagnez 3 points.

031-035

Action III:
Lorsque vous placez votre agent sur un bâtiment, avancez le marqueur Information secrète de votre choix d'une case.

036-045

Action III:
Lorsque vous placez votre agent sur un bâtiment, vous payez un pot-de-vin de moins.

Note: ***En combinant les capacités appropriées, vous pouvez réussir à réduire le coût pour placer votre agent sur un bâtiment en payant "0" pot-de-vin. Vous ne recevez jamais de remboursement même si vous réussissez à réduire encore le coût.***

046-055

Action III:
Lorsque vous placez votre agent sur un bâtiment, prenez un pot-de-vin de votre choix.

056-060

Action III:
Lorsque vous placez votre agent sur un bâtiment, gagnez 3 points.

061-065

Action III:
Lorsque vous placez votre agent sur un bâtiment, avancez le marqueur Information secrète de votre choix d'une case.

066-075

Action IV:
Lorsque vous avancez le marqueur Information secrète, prenez un pot-de-vin de votre choix.

076-080

Action IV:
Lorsque vous avancez le marqueur Information secrète, gagnez 2 points.

081-085

Action III:
Lorsque vous placez votre agent sur un bâtiment qui contient déjà un ou plusieurs agents d'un autre joueur, gagnez 2 pots-de-vin.

086-090

Action III:
Lorsque vous placez votre agent sur un bâtiment qui contient déjà un ou plusieurs agents d'un autre joueur, gagnez 5 points.

Cartes supplémentaires pour la version avancée

091-100

Action III:
Lorsque vous placez votre agent sur un bâtiment, payez un pot-de-vin de moins.

Note: ***En combinant les capacités appropriées, vous pouvez réussir à réduite le coût pour placer votre agent sur un bâtiment en payant "0" pot-de-vin. Vous ne recevez jamais de remboursement même si vous réussissez à réduire encore le coût.***

101-110

Action III:
Lorsque vous placez votre agent sur un bâtiment, prenez un pot-de-vin de votre choix.

111-115

Action III:
Lorsque vous placez votre agent sur un bâtiment, prenez un pot-de-vin de votre choix.

116-120

Action III:
Lorsque vous placez votre agent sur un bâtiment, vous pouvez avancer le marqueur Information secrète de votre choix d'une case.

121-125

Action III:
Lorsque vous placez votre agent sur un bâtiment qui contient déjà un ou plusieurs agents d'un autre joueur, payez un pot-de-vin de moins.

Note: ***En combinant les capacités appropriées, vous pouvez réussir à réduite le coût pour placer votre agent sur un bâtiment en payant "0" pot-de-vin. Vous ne recevez jamais de remboursement même si vous réussissez à réduire encore le coût.***

126-130

Action III:
Lorsque vous placez votre agent sur un bâtiment qui contient déjà un ou plusieurs agents d'un autre joueur, piochez immédiatement 2 cartes et ajoutez-les à votre main pour le tour suivant.

Note: ***Vous piochez tout de même 3 cartes lors de la phase des cartes suivante. Choisissez ensuite 3 cartes parmi les 5 que vous possédez et placez-les au-dessus de votre bureau comme d'ordinaire. Défaussez ensuite les deux cartes restantes.***

131-135

Action III:
Lorsque vous obtenez une tuile Information secrète, prenez autant de pots-de-vin différents de votre choix que le nombre de joueurs.

Exemple:
Jan possède la carte n°131 (représentée sur l'image ci-dessus) dans un de ses tiroirs. Il obtient sa mallette lors de l'action III. Il s'agit d'une partie à 3 joueurs et il décide de prendre 1 pot-de-vin des 3 types suivants: Café, Chocolat et Magazine.

136-140

Action III:
Lorsque vous obtenez une tuile Information secrète, gagnez 8 points.

Note: ***Vous gagnez ces points en plus de ceux indiqués sur la place sur laquelle vous avez pris la tuile Information secrète.***

141-145

Action III:
Lorsque vous obtenez une tuile Information secrète, avancez le marqueur correspondant de 2 cases.

Exemple:
Anna possède la carte n° 141 (représentée sur l'image ci-dessus) dans un de ses tiroirs. Elle obtient un pistolet lors de l'action III. Elle possède maintenant 3 tuiles Pistolet. En avançant le marqueur Pistolet de deux cases, elle gagne donc 2x3 = 6 points.

146-155

Action III:
Vous pouvez utiliser n'importe quel pot-de-vin à la place d'un autre pot-de-vin pour effectuer un paiement.

Note: ***Cela ne s'applique que lors de l'action III lorsque vous placez votre agent sur un bâtiment.***

156-165

Action IV:
Au lieu d'avancer le marqueur Information secrète représenté, vous pouvez avancer un autre marqueur de votre choix d'une case.

171

Action III:
Lorsque vous obtenez une tuile Information secrète sur une place "2", prenez 2 pots-de-vin du même type.

173

Action III:
Lorsque vous obtenez une tuile Information secrète sur une place "4", prenez 4 pots-de-vin du même type.

166-170

Action III:
Lorsque vous obtenez une tuile Information secrète d'un type que vous ne possédez pas, gagnez 5 points.

Note: ***Vous gagnez ces points en plus de ceux indiqués sur la place sur laquelle vous avez pris la tuile Information secrète.***

172

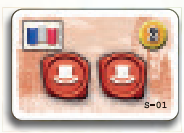
Action III:
Lorsque vous obtenez une tuile Information secrète sur une place "3", prenez 3 pots-de-vin du même type.

174-175

Action III:
Lorsque vous obtenez une tuile Information secrète, prenez un pot-de-vin de votre choix.

Missions

Il y a 3 types de mission: 5 missions de départ "S", 30 missions "A" et 25 missions "B".
Elles ont chacune un numéro différent en bas à droite de leurs rectos et sont divisées en plusieurs couleurs de fond.



Recto d'une mission de départ

Verso d'une mission de départ

Recto d'une mission de catégorie A

Verso d'une mission de catégorie A

Recto d'une mission de catégorie B

Verso d'une mission de catégorie B

Explication des missions:

En haut à gauche : Le timbre

En haut à gauche de chaque mission, se trouve un "timbre" qui représente 1 des 5 drapeaux. Si vous avez placé un de vos agents sur un bâtiment contrôlé par la même nation que ce timbre, vous pouvez:

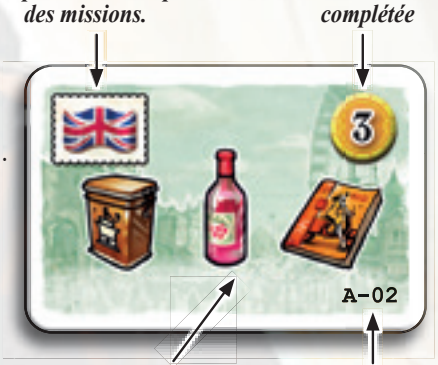
- **Prendre une mission** de cette nationalité, c'est à dire la prendre sur le plateau de jeu et la placer sur une case Mission vide de votre bureau. Vous recevez à ce moment là un paiement de 1 shilling pour les missions "A" et de 2 shillings pour les missions "B".

ou

- **Compléter une ou plusieurs missions** de cette nationalité si vous remplissez toutes les conditions.

Drapeau "timbre": Important pour prendre et compléter des missions.

Récompense une fois la mission complétée



Conditions pour compléter la mission

Nombre et catégorie

En haut à droite: La Récompense

En haut à droite de chaque mission se trouve la récompense que vous recevez lorsque vous complétez cette dernière. Il peut s'agir d'argent que vous prenez de la réserve et/ou de points que vous gagnez immédiatement en avançant votre marqueur de score.

Au centre: Les Conditions

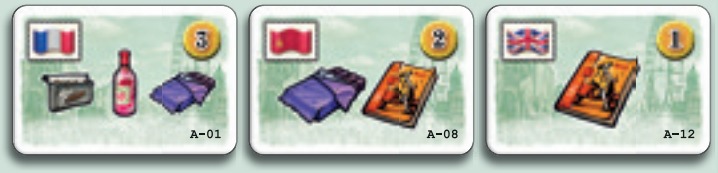
Afin de compléter une de vos missions, vous devez remplir les conditions représentées au centre de cette dernière. Ces conditions sont divisées en 4 catégories comme expliqué sur la page suivante.

Sceaux:
S-01 à S-05, A-16 à A-20, B-21 à B-25

Afin de compléter ces missions, vous devez avoir placé au moins un de vos agents sur un bâtiment qui comporte le sceau représenté. Si un même sceau est représenté plusieurs fois sur une même mission, vous devez avoir placé vos agents sur autant de bâtiments avec ce sceau. Cependant, si le même sceau est présent sur différentes missions que vous complétez simultanément, un seul de vos agents sur un bâtiment du type requis peut compter pour plusieurs missions.

Exemple:
Catherine possède les missions S-01 et A-16 (voir ci-dessus). Lors de l'action III elle a placé un de ses agents sur un bâtiment contrôlé par la France (drapeau) qui comporte également un sceau Religion. Deux de ses agents sont déjà placés sur des bâtiments avec un sceau Noblesse. Elle peut donc résoudre ses deux missions simultanément lors de son tour et elle gagne un total de 5 shillings de la réserve ainsi que 2 points. Elle avance son marqueur de score en conséquence sur la piste de score.

Pots-de-vin:
A-01 à A-15



Afin de compléter ces missions, vous devez posséder les pots-de-vin représentés. Vous ne les dépensez pas, vous devez juste prouver que vous les avez en votre possession. Si vous complétez plusieurs missions qui requièrent le même pot-de-vin en même temps, vous n'avez besoin de n'en posséder qu'un seul de ce type.

Bâtiments:
A-21 à A-30

Afin de compléter ces missions, vous devez avoir placé un de vos agents sur le bâtiment représenté. Pour une identification plus facile, les bâtiments comportent un petit "numéro de maison" bleu avec des lettres allant de A à L.

Note: ***Afin d'éviter de confondre avec les actions qui comportent des chiffres romains, les lettres I et J ne sont pas incluses dans les numéros de maison.***

Informations secrètes:
B-01 à B-20

Afin de compléter ces missions,vous devez posséder les tuiles Information secrète représentées. Vous ne les dépensez pas, vous devez juste prouver que vous les avez en votre possession. Si vous complétez plusieurs missions qui requièrent la même information secrète en même temps, vous n'avez besoin de posséder qu'une seule tuile de ce type.

Exemple:
Ulrich possède les missions B-03, B-14 et B-20 (voir ci-dessus).
Lors de son tour, il a placé un de ses agents sur un bâtiment contrôlé par l'Autriche (drapeau).
Il possède actuellement les tuiles Information secrète suivantes:
1 Mallette, 1 Diapositive, 1 Microfilm, 1 Fiole, 2 Pistolets.
Il peut donc compléter les missions B-03 et B-14 simultanément lors de son tour et il gagne donc 1 shilling de la réserve et un total de 13 points.
Il avance son marqueur de score en conséquence sur la piste de score.
Même s'il possède les tuiles Information secrète requises, il ne peut pas compléter la mission B-20 car il n'a pas placé d'agent sur un bâtiment contrôlé par les USA (drapeau) lors de son tour!

© Copyright 2023 · Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

est. 1989 QUEEN GAMES